

**PENGUNAAN METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN
IPA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 11
SUNGAI MELAYU RAYAK**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH :

**SAHIBUN NIKMAH
NIM. F 34210352**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2012**

**PENGUNAAN METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN
IPA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 11
SUNGAI MELAYU RAYAK**

**SAHIBUN NIKMAH
NIM. F 34210352**

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Kartono, M.Pd.
NIP 19610405 198603 1 002**

**Siti Halidjah, M.Pd.
NIP 19720528 200212 2 002**

Disahkan,

Dekan

Ketua Jurusan pendidikan Dasar

**Dr. Aswandi
NIP 19580513 198603 1 002**

**Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M.Si.
NIP 19510128 197603 1 001**

**PENGUNAAN METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN
IPA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 11
SUNGAI MELAYU RAYAK**

**Sahibun Nikmah, Drs. Kartono, Siti Halidjah, PGSD FKIP Universitas
Tanjungpura, Pontianak;**

Abstrak : *Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak”.*

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak metode yang digunakan adalah metode permainan dengan bentuk penelitiannya adalah Penelitian Tindakan. Hasil penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran IPA pada materi Daur hidup hewan efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 11 Sungai Melayu Rayak Ketapang. Berdasarkan temuan-temuan selama penelitian ini disampaikan beberapa saran, sebagai berikut : 1) untuk lebih memaksimalkan aktivitas belajar diharapkan guru dapat membelajarkan materi Daur hidup hewan dengan metode permainan pada siswa kelas IV SDN 11 Sungai Melayu Rayak Ketapang agar dapat lebih memotivasi siswa dalam belajar IPA ; 2) Untuk dapat mengatasi kelemahan-kelemahan yang dimiliki dalam pembelajaran IPA pada materi Daur hidup hewan melalui penggunaan metode permainan, perlu dikembangkan penelitian-penelitian lebih lanjut agar kelemahan-kelemahan yang dimiliki dapat diatasi.

Kata Kunci : Metode Permainan, Aktivitas belajar, Pembelajaran IPA

Abstract: Using Games In Learning Science Methods To Enhance Student Learning Activities And The Fourth Grade Elementary School 11 River Rayak Malay. The research was conducted to determine the effect of the use of games in learning science to enhance students' learning activities fourth grade Elementary School 11 River Malay Rayak method used is the game with the form of research is the study Tindakan. Hasil research generally shows that the application of the method games in learning science in the material life cycle of animals effectively increase the activity of the fourth grade students of SDN 11 Rayak Ketapang

Malay River. Based on the findings during this study presented some suggestions, as follows: 1) to maximize the learning activities of teachers are expected to membelajarkan material life cycle of animals by the method of the game in the fourth grade students of SDN 11 Rayak Ketapang Malay River to better motivate students to learn science , 2) in order to overcome the weaknesses that have in learning science in the material life cycle of animals through the use of games, studies need to be developed further so that weaknesses can be overcome owned.

Keywords: Method of games, learning activities, learning science

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. pendidikan IPA diarahkan untuk menemukan dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar, dan belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep dan prinsip IPA.

Di dalam mata pelajaran IPA, pengetahuan tidak hanya teori saja, tetapi dalam kehidupan reality sangat terbukti kebenarannya. Jika siswa belajar hanya dari teori saja tanpa ada tindakan langsung atau praktek, maka pengetahuan yang didapat siswa hanya pengetahuan sesaat saja dan tidak bertahan lama. Oleh karena itu penggunaan metode dalam pembelajaran IPA sangat perlu dilakukan oleh guru.

Kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam memahami materi Daur hidup hewan bervariasi, ini ditentukan oleh keaktifan dan respon siswa terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, dalam pembelajaran IPA banyak siswa yang kurang aktif dan lebih banyak diam, saat melakukan kegiatan kelompok hanya beberapa siswa saja yang benar-benar bekerja, sementara yang lain hanya diam dan menonton saja, jika situasi seperti ini terjadi terus menerus dapat dipastikan pengaruhnya terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa yang semakin menurun. Dari masalah yang telah diuraikan diketahui bahwa siswa kelas IV SDN 11 Sungai Melayu Rayak masih perlu ditingkatkan aktivitas dan hasil belajarnya dalam pembelajaran IPA pada materi Daur hidup hewan.

Masalah penelitian dapat dirumuskan yaitu, apakah dengan menggunakan metode permainan pada pembelajaran daur hidup hewan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak ?

Dari masalah umum tersebut, untuk mempermudah pelaksanaan penelitian, dan pembahasan, maka dijabarkan sub masalah yaitu : (1) Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran IPA dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak ? (2) Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tentang daur hidup hewan dengan menggunakan metode permainan, di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak ? (3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran daur hidup hewan dengan menggunakan metode permainan , dikelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak ?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian tindakan ini secara umum untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi tentang Daur hidup hewan. Secara khusus bertujuan untuk : (1) Mendiskripsikan langkah-langkah pembelajaran IPA materi daur hidup hewan dengan menggunakan metode permainan. (2) Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Daur hidup hewan dengan menggunakan metode permainan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak. (3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA tentang Daur hidup hewan setelah guru menggunakan metode permainan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak. Dari penelitian tindakan ini, secara umum diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Menurut Mulyono (2001: 26), aktivitas artinya kegiatan / keaktifan. Segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas. Menurut Poerwadarminta (2003:23), aktivitas adalah kegiatan. Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Dalam hal kegiatan belajar, Rousseau (dalam Sardiman 2004:96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik secara rohani maupun teknis. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi. Aktivitas belajar yang dimaksud adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Sardiman (Erwin Ridha, 2007 : 37) menegaskan bahawa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam terciptalah situasi belajar proses pembelajaran aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya (2005: 31), belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Oemar Hamalik (2001: 172) mengklasifikasikan aktivitas belajar atas delapan kelompok, yaitu: (1) Kegiatan-kegiatan visual misalnya : Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pemeran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain. (2) Kegiatan-kegiatan lisan : Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu pertanyaan, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi. (3) Kegiatan-kegiatan Mendengarkan : Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan, atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio. (4) Kegiatan-kegiatan Menulis : Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket. (5) Kegiatan-kegiatan Menggambar : Menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta dan pola. (6) Kegiatan-kegiatan Metrik : Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, dan menyelenggarakan permainan. (7) Kegiatan-kegiatan Mental : Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis dan membuat keputusan (8) Kegiatan-kegiatan emosional : Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Dari pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar yang berupa aktifitas-aktifitas belajar merupakan sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar dalam rangka untuk mencapai perubahan tingkah laku yang merupakan tujuan dari belajar itu sendiri. Untuk itu dalam proses belajar mengajar siswa harus terlibat aktif daripada guru.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Slametto, 2003:16).

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perincian menurut Munawan (2009:1-2) adalah sebagai berikut : ((1) Ranah Kognitif : Berkenaan

dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.(2). Ranah Afektif : Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. (3). Ranah Psikomotor Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Pembelajaran IPA di SD merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengakibatkan pembelajaran IPA perlu mengutamakan peran siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga pembelajaran yang terjadi adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran tersebut. Guru berkewajiban untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA. Tujuan ini tidak terlepas dari hakikat IPA sebagai produk, proses dan sikap ilmiah. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA perlu menerapkan prinsip – prinsip pembelajaran yang tepat. Siswa SD yang secara umum berusia 6-12 tahun, secara perkembangan kognitif termasuk dalam tahapan perkembangan operasional konkrit. Tahapan ini ditandai dengan cara berpikir yang cenderung konkrit/nyata. Siswa mulai mampu berpikir logis yang elementer, misalnya mengelompokkan, merangkaikan sederetan objek, dan menghubungkan satu dengan yang lain. Konsep reversibilitas mulai berkembang. Pada mulanya bilangan, kemudian panjang, luas, dan volume. Siswa masih berpikir tahap demi tahap tetapi belum di hubungkan satu dengan yang lain.

Dilihat dari sisi dan cakupan materi IPA, termasuk mata pelajaran yang relatif sarat dengan materi. Secara keseluruhan materi mata pelajaran IPA di SD mencakup : (1) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan dan tumbuhan serta interaksinya (2) Materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : udara, air, tanah dan bebatuan (3) Listrik dan magnet, energy dan panas, gaya dan peawat sederhana, cahaya dan bunyi , tata surya , bumi dan benda langit lainnya. (4) Kesehatan, makanan, penyakit, dan pencegahannya. (5) Sumber daya alam, pemeliharaan dan kegunaan, pemeliharaan dan pelestarian (program pengajaran IPA, kurikulum SD 1994: 62).

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah.

Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang- kalah.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional

Metode permainan adalah merupakan metode pembelajaran dimana materi disampaikan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang terciptanya tujuan instruksional dalam pengajaran IPA baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Setiap metode memiliki kekurangan dan kelebihan masing - masing. Guru dalam menerapkan suatu metode harus memperhatikan kelebihan dan kelemahan suatu metode dengan situasi, kondisi dan materi yang akan disampaikan. Demikian pula bila guru akan menerapkan metode permainan dalam pengajaran IPA. Guru yang dapat memanfaatkan kelebihan suatu metode serta dapat mengatasi kelemahan dari metode yang digunakan, maka akan lebih mudah bagi guru tersebut melaksanakan pengajaran yang direncanakannya. Beberapa kelebihan dan kelemahan dari metode permainan adalah sebagai berikut : Kelebihannya adalah : (1) Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang (puas) dalam proses belajar mengajar. (2). Materi pembelajaran IPA dapat lebih cepat dipahami (3). Kemampuan memecahkan masalah pada siswa dapat meningkat. Kelemahannya adalah : (1). Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan.(2). Dapat memakan waktu yang lama dalam proses pembelajaran (3) Permainan dapat mengakibatkan kelas gaduh sehingga dapat mengganggu ketenangan kelas sekitarnya.

Metode

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode deskriptif. Hadari Nawawi (1998:63) mengartikan metode deskriptif sebagai metode penyelesaian masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan peneliti meneliti atau siapa yang diteliti ketika melakukan penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Penelitian ini terbatas pada usaha pengungkapan suatu masalah atau keadaan sebagaimana adanya sehingga bersifat mengungkap fakta (fact finding). Penelitian ini ditekankan pada pemberian gambaran secara obyektif tentang keadaan yang sebenarnya dari siswa yang diteliti dalam melakukan aktivitasnya dalam permainan. Oleh sebab itu berdasarkan masalah yang dirumuskan dan ruang lingkup penelitian maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Adapun bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). "Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki usaha pembelajaran di kelas. Usaha perbaikan ini dilakukan dengan melaksanakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan pembelajaran di kelas.

Teknik dan alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Teknik observasi langsung adalah cara pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan pencatatan gejala-gejala yang terjadi pada siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara mengisi lembar pengamatan yang telah ditetapkan. Sedangkan teknik pengukuran yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan penilaian terhadap subjek atau objek yang diteliti. Teknik pengukuran ini dilakukan dengan cara memberikan tes kepada siswa dengan tujuan untuk melihat perubahan hasil belajarnya setelah tindakan dilakukan. Alat pengumpul data dalam penelitian ini berupa : Lembar Observasi/Daftar checklist, sebagai alat pengumpul data pada teknik observasi langsung yang dilakukan dengan menggunakan sebuah daftar pengamatan untuk guru ketika melakukan pembelajaran dan untuk siswa ketika menyelesaikan lembar kerja siswa. Tes, sebagai alat pengumpul data pada teknik pengukuran yang terdiri dari tes tertulis, dan lisan.

Teknik analisis data yang terkumpul dalam penelitian ini merupakan kegiatan proses pembelajaran selanjutnya dianalisis dengan menggunakan persentase, dapat dilihat dari kecenderungan yang terjadi di dalam pembelajaran pembelajaran selama penelitian berlangsung terutama yang berhubungan dengan daur hidup hewan melalui metode permainan pada siswa kelas IV SDN 11 Sungai Melayu rayak Kabupaten Ketapang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilaksanakan pada hari senin tanggal 24 September 2012. Pada pembelajaran siklus 1 guru mengimplementasikan kegiatan pembelajaran tindakan sesuai dengan RPP yang telah di rancang dan menyiapkan media pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki kesulitan belajar yang dialami siswa pada materi daur hidup hewan dengan menggunakan metode permainan. Pada kegiatan eksplorasi guru meminta siswa untuk menyebutkan hewan-hewan yang ada disawah, kebun dan hutan, kemudian guru menjelaskan materi tentang daur hidup hewan. Pada kegiatan elaborasi guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok dibagikan gambar dan nama hewan kemudian guru memberikan pengarahan kepada tiap-tiap kelompok tentang permainan yang akan dilakukan. Setiap kelompok diminta untuk bekerja cepat karena kelompok yang paling cepat dan benar menyusun urutan daur hidup hewan maka kelompok tersebut yang menang. Saat proses kegiatan pembelajaran tindakan berlangsung, kolaborator mengobservasi aktivitas belajar siswa dan guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran sampai kegiatan selesai dilaksanakan. Pada kegiatan konfirmasi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami siswa, dan pada akhir pembelajaran guru melaksanakan penilaian dengan memberikan soal tes tertulis untuk dikerjakan siswa secara individu.

Hasil observasi yang dilakukan oleh kolaborator dituliskan pada lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan lembar pengamatan penilaian dan implementasi RPP terhadap peneliti yang melaksanakan pembelajaran IPA materi tentang daur hidup hewan dengan menggunakan metode permainan. Observasi / penilaian difokuskan untuk mengobservasi sejauh mana peneliti dapat melaksanakan langkah-langkah pembelajaran serta sejauh mana siswa ikut aktif terlibat dalam melakukan permainan.

Pelaksanaan siklus ke 2 dilaksanakan pada hari rabu tanggal 3 Oktober 2012. Pelaksanaan masih tetap pembelajaran IPA dengan materi lanjutan yaitu metamorfosis pada makhluk hidup. Langkah-langkah pembelajaran tidak jauh berbeda dengan langkah-langkah RPP pada siklus 1 dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus 1. Pada Pada kegiatan eksplorasi guru meminta siswa untuk menyebutkan cara berkembang biak hewan misalnya ayam, kucing, kecoa, nyamuk, lalat dan lain-lain, kemudian guru menjelaskan materi tentang metamorfosis pada makhluk hidup. Pada kegiatan elaborasi guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok dibagikan gambar dan nama hewan kemudian guru memberikan pengarahan kepada tiap-tiap kelompok tentang permainan yang akan dilakukan. Setiap kelompok diminta untuk bekerja

cepat karena kelompok yang paling cepat dan benar menyusun urutan metamorphosis pada hewan maka kelompok tersebut yang menang. Sedangkan kelompok yang kalah akan mendapatkan sanksi yang telah disepakati antara guru dan siswa. Saat proses kegiatan pembelajaran tindakan berlangsung, kolaborator mengobservasi aktivitas belajar siswa dan guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran sampai kegiatan selesai dilaksanakan. Pada kegiatan konfirmasi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami siswa, dan pada akhir pembelajaran guru melaksanakan penilaian dengan memberikan soal tes tertulis untuk dikerjakan siswa secara individu. Hasil Observasi pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 Kolaborator mengadakan observasi terhadap aktivitas siswa, observasi terhadap guru yang melaksanakan pembelajaran, penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran seperti pada pelaksanaan observasi/penilaian pada siklus sebelumnya dengan memfokuskan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus 1.

Tabel Aktivitas Belajar siswa siklus 1 dan 2

No	Indikator Kerja	Pencapaian (%) Siklus 2			
		Siklius 1		Siklus 2	
1	Aktivitas Fisik				
	a. Memperhatikan pengarahannya guru tentang permainan yang akan dilakukan	20	%	60	%
	b. Mencatat materi pada proses pembelajaran	25	%	50	%
	c. Antusias dalam melakukan permainan	30	%	80	%
	d. Bekerjasama dalam kelompok pada saat melakukan permainan.	35	%	60	%
	Jumlah / Rata-rata	27,5		62,5	%
II	Aktivitas Mental				
	a. Menanyakan materi yang belum jelas	25	%	55	%
	b. Menentukan jawaban pertanyaan	30	%	50	%
	c. Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dari guru.	45	%	75	%
	Jumlah / Rata-rata	33,3	%	60	%
III	Aktivitas Emosional				

	a. Aktif bertanya kepada guru	25	%	75	%
	b. Berani menanggapi pertanyaan dari kelompok yang lain	30	%	70	%
	c. Berani memberikan penjelasan tentang materi yang diterima	25	%	60	%
	d. Tertarik dengan metode permainan	40	%	85	%
	Jumlah / Rata-rata	30	%	72,5	%

Tabel Hasil belajar Siswa Siklus 1 dan 2

Nilai (x)	Frekuensi (f)		fx		Persentase (%)	
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
50	8	-	400	-	32 %	-
60	9	5	540	300	36 %	20 %
70	3	4	210	280	12 %	16 %
80	2	5	160	400	8 %	20 %
90	2	8	180	720	8 %	32 %
100	1	3	100	30	4	12 %
	25		1590	25	100	100
			64	80		

Pembahasan

Penerapan langkah-langkah metode permainan dalam pembelajaran IPA dapat dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 11 Sungai Melayu Rayak, pelaksanaan siklus 1 belum menampakkan perubahan pada siswa karena hanya beberapa siswa yang mencapai nilai ketuntasan, namun setelah dilaksanakan siklus ke dua terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Sudah 80% siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan ketuntasan minimal yang telah ditentukan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA pada siklus kedua terjadi peningkatan, karena hampir seluruh siswa aktif dalam permainan.

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi tentang Daur hidup hewan dengan menggunakan metode permainan pada siklus 1 siswa masih kurang aktif dan hasil belajar siswa masih

belum maksimal. Namun pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2, peneliti lebih meningkatkan strategi pembelajaran penyajian materi dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA, sehingga motivasi dan aktivitas siswa semakin meningkat, hal ini dapat dilihat dari tabel aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dimana aktivitas fisik yang aktif sebesar 27,5%, aktivitas mental 33,3% dan aktivitas emosional sebesar 30 % yang mengalami peningkatan pada siklus kedua yaitu untuk aktivitas fisik siswa yang aktif sebesar 62,5%, aktivitas mental sebesar 60% dan aktivitas emosional sebesar 72,5%.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan, hasil serta pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut : (1) Langkah-langkah pembelajaran IPA membuka pelajaran, melaksanakan kegiatan inti dan penutup pada materi daur hidup hewan di kelas IV SD dengan menggunakan metode permainan dapat dilaksanakan oleh guru dalam setiap siklus tindakan dengan hasil nilai rata-rata implementasinya pada siklus 1 sebesar 3,44 dan pada siklus ke 2 nilai rata-rata implementasi pembelajarannya meningkat menjadi sebesar 3,78. (2) Aktivitas belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPA pada materi Daur hidup hewan dengan metode permainan pada siklus 1, untuk aktivitas fisik keaktifan siswa sebesar 27,5% , aktivitas mental 33,3% dan aktivitas emosional 30% dan pada siklus 2 untuk aktivitas fisik sebesar 62,5%, aktivitas mental 60% dan aktivitas emosional sebesar 72,5%. (3) Hasil belajar siswa kelas IV pada materi Daur hidup hewan sesudah dilakukan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode permainan semakin meningkat. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 64 pada siklus 1 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 80.

Saran

Berdasarkan pada temuan selama berlangsungnya penelitian tindakan kelas berupa penerapan metode permainan dalam pembelajaran IPA pada materi Daur hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut : (1) Dari hasil belajar dalam pembelajaran IPA pada materi Daur hidup hewan sebelum diterapkan metode permainan dengan sesudah diterapkan metode permainan terdapat peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa, maka untuk lebih memaksimalkan hasil belajar diharapkan guru dapat membelajarkan materi Daur hidup hewan tersebut pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak agar dapat lebih memotivasi siswa dalam belajar IPA khususnya pada materi Daur hidup hewan. (2) Untuk mengatasi kekurangan yang

terdapat dalam pembelajaran IPA pada materi Daur hidup hewan pdengan menggunakan metode permainan perlu dikembangkan penelitian lebih lanjut agar kekurangan tersebut dapat diatasi dengan baik. Hal ini perlu dilakukan agar penerapan metode permainan dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi Daur hidup hewan dapat lebih optimal.

Daftar Rujukan

- Ali, Muhammad. (2001). **Penelitian Pendidikan, Prosedur dan Strategi**. Bandung. Angkasa.
- Andang Ismail. (2009) . **Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan shaleh**.
- Ari Kunto Suharsimi (2002). **Penelitian Tindakan Kelas**. Bumi Aksara Jakarta.
- Asra, dkk. (2008). **Metode Pembelajaran Seri Pembelajaran Efektif CV**. Wacana Prima : Bandung
- Djamarah(2002) **Psikologi Belajar : Jakarta : Rineka Putra**
- Hadari Nawawi (1998). **Metode Pendidikan Bidang Sosial**. Yokyakarta, Gajah MadaUniversity Press.
- Hamalik,Omar. (2001).**Proses Belajar Mengajar** . Bumi Aksara Bandung.
- Miles Huberman (1992).**Analisis Data Kualitif**. Diterjemahkan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta : Unifersitas Indonesia Pres.
- Muhammad, As'adi. (2009). **Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda**. Yogyakarta: Power books.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2003. **Kamus Umum Bahasa Indonesia**. Jakarta: Balai Pustaka
- Sugiyono (2002). **Metode Penelitian Administrasi**. Alfa Beta, Bandung.
- Yasa,Doantara.(2008).**Aktivitas dan Prestasi Belajar**.
- Sardiman (2004). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Slametto (2003), **Psikologi Belajar** : Jakarta : Rineka Cipta.